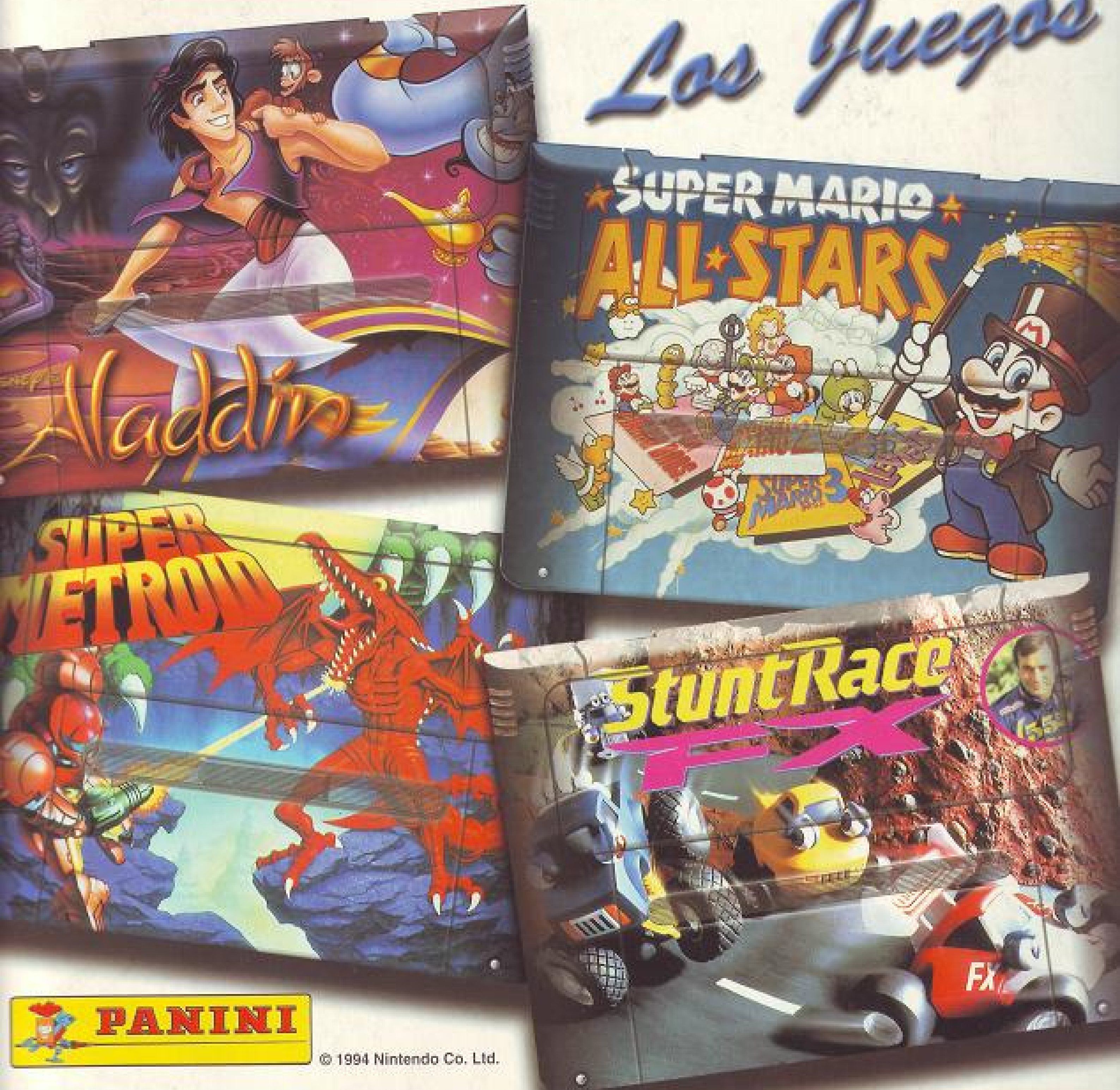
Nintendo®

Los Juegos



PANINI



Caro amichi,

Io sono molto contento... eh... aspeta... esto es para mis amichi españoles, por eso lo mejor será que os hable en vuestra lengua.

Estoy aquí para presentaros esta fantástica colección de cromos donde vais a encontrar los ocho juegos más famosos y divertidos de la videoconsola Super Nintendo, y, por supuesto, a todos sus protagonistas. Seguro que casi todos vosotros ya los conocéis, pero ahora tenéis, además, la oportunidad de saber algo más sobre cada uno de ellos, e incluso de mejorar vuestras habilidades. Mis ayudantes han recopilado un montón de trucos e informaciones secretas que os convertirán en unos auténticos super-jugones.

Me imagino que estáis impacientes por saber cuáles son los juegos de esta maravillosa colección. Vamos, sin perder un segundo, a presentaros cada uno de ellos. Super Mario All Stars, la última y más genial de mis aventuras. Aladdín, una apasionante video-aventura basada en el gran éxito cinematográfico de Disney. The Legend of Zelda, todo un clásico de las aventuras. Starwing, el primer juego que utiliza las increíbles posibilidades del chip Super FX. Super Metroid, 24 laberínticos megas de acción intergaláctica. Stunt Race FX, una simpática y trepidante carrera contra el reloj y los elementos. Super Street Fighter II Turbo, la más aclamada versión de las máquinas recreativas. Y Super Mario Kart, uno de los más locos y divertidos cartuchos en los que he aparecido.

¿Habéis visto como no exageraba? Son los mejores. Ahora sólo queda que salgáis corriendo al kiosco a comprar los cromos que necesitáis para completar esta estupenda colección.

Vuestro amigo

Mario

SUPER MARIO ALL STARS™

En este cartucho de Super Nintendo encontrarás los mejores juegos de Super Mario Bros. Donde tendrás que: salvar a la Princesa enfrentándote a Bowser y sus compinches; en la segunda aventura, lucharás contra Wart en el fantástico mundo de Subcon; y por último Mario y Luigi deberán recuperar las siete varitas mágicas Reales de los hijos de Bowser. ¡Buena suerte!



Super Mario Bros.





Mario



Personajes del juego

SUPER MARIO BROS™ & SUPER MARIO BROS THE LOST LEVELS™

El Reino de los Champiñones era un lugar pacífico, hasta el día en que Bowser decidió invadirlo usando su magia, convirtiendo a los habitantes del reino en rocas, ladrillos y champiñones. Raptó, además, a la Princesa Toadstool y la hizo prisionera en su castillo.

En Super Mario Bros.: The Lost Levels, tu misión será rescatar a la Princesa de las garras del malvado Bowser. Para ello tendrás que recorrer diversos mundos: por tierra mar y aire, y defenderte de infinidad de enemigos que aparecerán por todas partes, como tortugas, pájaros, setas o peces, por citar algunos de los más importantes.



Golpea los ladrillos y obtendrás multitud de objetos.



Entra en las tuberías y encontrarás fases como éstas.

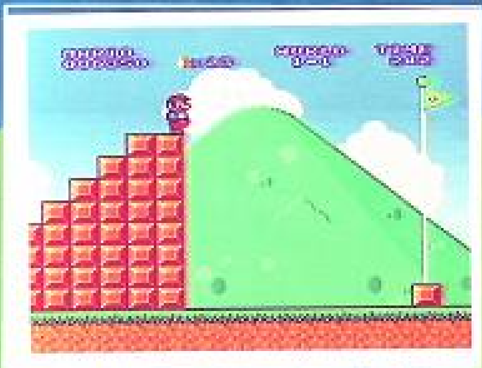




Lakitu te lo pondrá difícil en más de una ocasión.



A veces, por encima de la pantalla, podrás acceder a otros mundos.

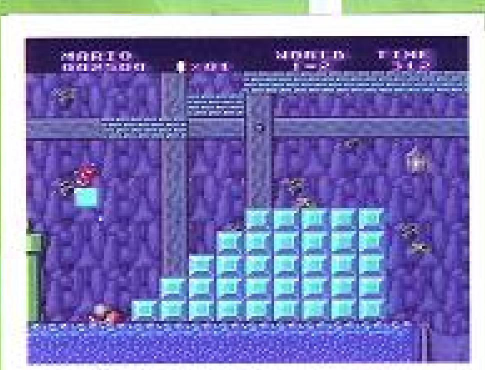

Cuanto más alto saltes más puntos conseguirás.


Lakitu.


Esta pantalla esconde un valioso secreto que te dará mucha "vidilla".


Bowser.


Koopa.


Salta desde la tubería y aparecerá un bloque invisible que te facilitará el camino.

SUPER MARIO BROS 2™

Un día Mario tuvo un sueño en el que oyó una voz que le decía: "Bienvenido a Subcon, la tierra de los sueños. Wart nos ha echado una maldición. Por favor, enfréntate a él y rescátanos".

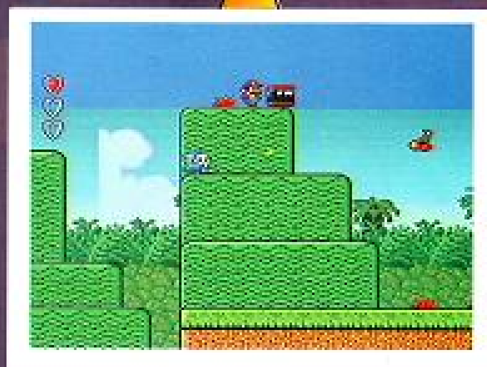
En esta ocasión, tu misión se complicará. Además de todos los obstáculos que ya conoces, encontrarás muros, cataratas, hielo y un montón de enemigos "pequeñitos pero matones" que te esperarán al final de cada fase. Para rematar la jugada, cada enemigo será un poquito más difícil que el anterior. Por suerte, la forma de acabar con ellos es siempre la misma.



Wart.



Lanza los ladrillos "Pow" contra el suelo y eliminarás a todos tus enemigos.



Algunos vegetales esconden vidas extras.



Aguanta la bomba hasta que esté
punto de explotar y lánzala.





Coge los huevos que te lanza y tíraselos a él.



Birdo.





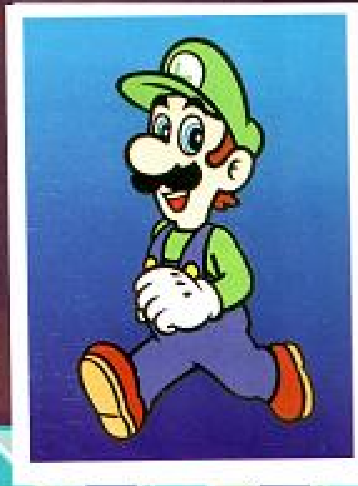
En el mundo 3 hay un acceso directo al mundo 5, ¡búscalo!

SUPER MARIO BROS 3™

Bowser ha robado las varitas mágicas de cada uno de los 7 países del Mundo de los Champiñones, utilizándolas contra sus reyes para convertiles en animales. Mario y Luigi deben encontrar rápidamente las 7 varitas para devolver a los reyes su estado normal y que todo vuelva a la calma.



El mundo 5 resultará más fácil si juegas con la Princesa.



Luigi



Coge la pluma y conviértete en Mario Mapache.



Mario Mapache.



Después de algunos niveles accederás a fases de bonus.







Los bloques con interrogantes contienen multitud de objetos útiles.



Sitúate sobre el bloque blanco, mantén pulsado el cursor hacia abajo y llegarás hasta el final de la fase sin que tus enemigos te alcancen.



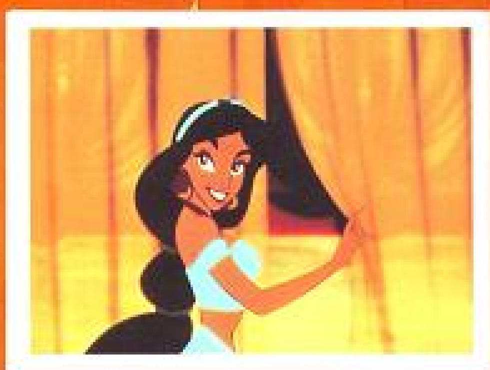
Diviértete con tus amigos jugando en el modo batalla.

Aladdín™



Bienvenidos a Agrabah ciudad misteriosa y encantada...

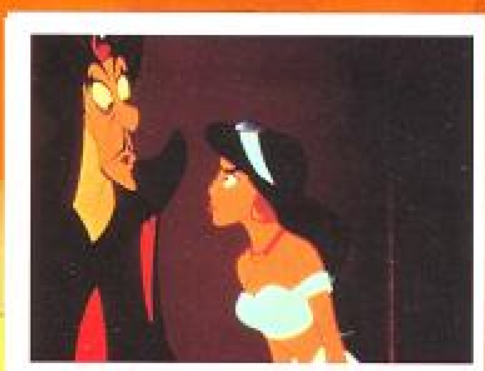
...Donde se encuentran las más bellas mercancías de este lado del Jordán...



Princesa Yazmín, de la que Aladdín está enamorado.



Aladdín, protagonista de esta historia con Abu su mejor y más fiel amigo.



Yafar, perverso Visir que hará la vida imposible a nuestros héroes.



Genio, habitante de la lámpara que nos ayudará a lo largo de nuestra aventura.





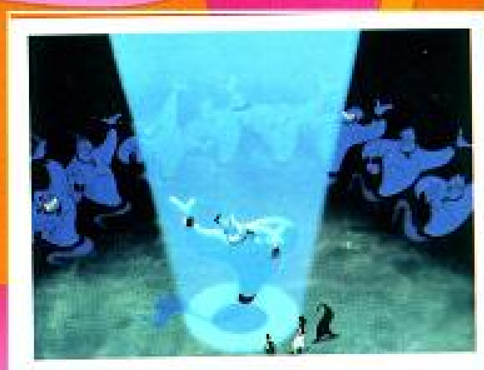
Los guardias del Sultán persiguen a Aladdín a través del mercado, por haber robado una barra de pan. Cuando consigue escapar, se encuentra con su amada Yazmín, pero los guardias consiguen cogerle y encerrarle en las mazmorras.





Aladdín está desesperado y no ve la forma de salir de allí. Pero, de pronto, aparece un anciano y hace un trato con él: le sacará de las mazmorras si entra en una cueva y le busca una lámpara. Al acepta encantado.





Aladdín cumple su parte del trato y le da la vieja lámpara al anciano, que no resulta ser otro que el malvado Yafar. Éste coge la lámpara y los empuja de nuevo a la cueva, pero Abu consigue arrebatársela.

Una vez dentro de la cueva, Al empieza a limpiar la vieja lámpara y ve una inscripción en ella, en la que dice que él es su nuevo amo. De pronto, aparece un simpático genio y les invita a entrar dentro de la lámpara.

TODO LO QUE ENCONTRARÁS







Al y Abu entran dentro de ella y, después de darse un agradable paseo, salen de allí. Con la ayuda del Genio y de una extraña alfombra voladora vuelan hacia Agrabah en busca de su amada Yazmín.



...Pero Abu cae de la alfombra y va a parar a las ruinas de una vieja pirámide. Aladdín no puede dejar allí a su mejor amigo y va a rescatarle.



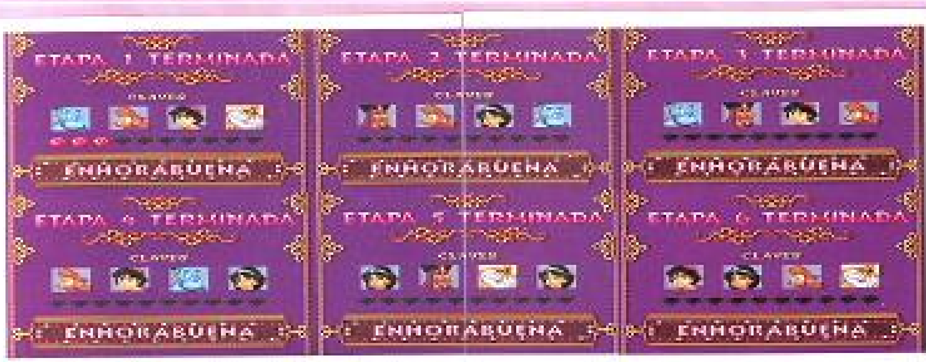


Una vez fuera de las ruinas de la pirámide, Al pide su primer deseo al Genio: llegar a Agrabah convertido en príncipe. El Genio se lo concede y Al va en busca de Yazmín. Cuando la encuentra, dan un romántico paseo en la alfombra.





Cuando todo empezaba a ir bien, el loro de Yafar consigue robarles la lámpara. Yafar se proclama Sultán y Al decide ir al palacio de Yafar y terminar con él de una vez por todas.



Al finalizar cada etapa conseguirás las claves para poder comenzar desde la fase que prefieras.



Cuando consigas coger un escarabajo de oro tendrás acceso a la ruleta, que te dará diversos premios: más vidas, energía, etc.



Te será muy útil en muchas ocasiones.



Cuando ponga su sable hacia atrás, salta sobre él.



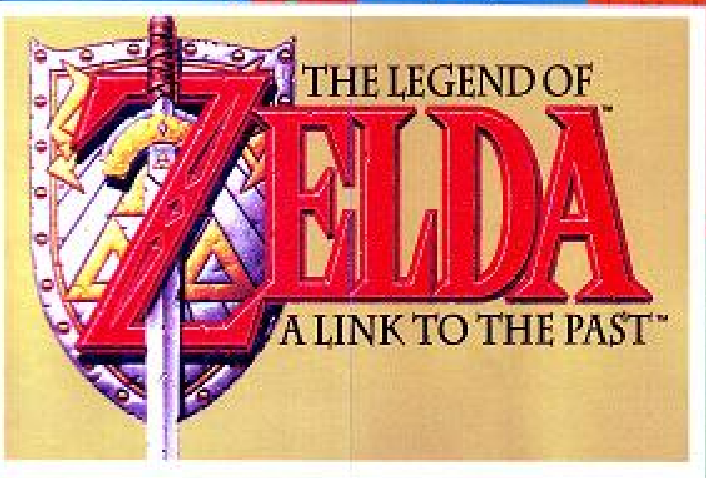
Ponte a la izquierda de la pantalla y salta continuamente para esquivar el fuego. Cuando intente morderte salta sobre él. Ten paciencia y lo conseguirás.



THE LEGEND OF ZELDA™
A LINK TO THE PAST™

¡Hola! Mi nombre es Link. Hace mucho tiempo, tuve que enfrentarme con Ganon, para liberar al pueblo de Hyrule.
Los años pasaron felices... hasta que regresó Ganon con Agahnim, el Mago del Rey, y comenzaron los enfrentamientos entre el Mundo de la Luz y el Mundo de la Oscuridad. Ganon, con la ayuda de Agahnim pretendía reconquistar lo que creía suyo y sus métodos no iban a ser precisamente pacíficos.
Una noche, mientras dormía, una llamada de socorro de la Princesa Zelda me sacó de mi sueño. ¿Qué hacer? ¿Dónde ir? ¡Ve al castillo de Hyrule y libérame! Era Zelda, mi princesa favorita y no podía fallarle.

Los soldados vigilaban cada rincón de Hyrule y, aunque no fue fácil, cuando bordeaba las murallas, encontré una entrada secreta tapada por un arbusto. Miré al cielo y exclamé: ¡Tiembla Ganon!
Mientras descendía por aquél oscuro pozo, tenía la certeza de que una nueva y excitante aventura me esperaba...



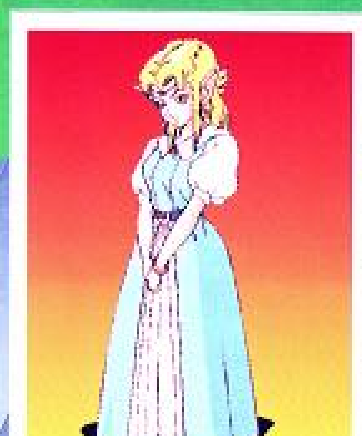


PERSONAJES

En "The Legend of Zelda", aparecen muchos personajes, en su mayoría enemigos, pero los más importantes de todos son nuestro héroe: LINK y el objetivo más importante de su aventura: ZELDA.







MAPAS

Deberás recorrer dos complicados mundos en tu aventura y, desvelar sus más oscuros secretos para conseguir derrotar a Ganon y devolver la paz a Hyrule.

ARMAS, OBJETOS Y OTROS ARTÍCULOS

El secreto del juego está en la localización del mayor número de objetos posible para poder llevar a cabo nuestros planes. Los encontrarás repartidos por cualquiera de los dos mundos y deberás buscarlos exhaustivamente, ya que son los que dan una idea de tus progresos durante la aventura.





TODOS TUS ENEMIGOS

Cuando llegues al final de cada fase, deberás mantener un duro enfrentamiento con cada guardián de las mazmorras. Si consigues acabar con ellos, recibirás el objeto que escondían.

* MUNDO DE LA LUZ *



PALACIO DEL ESTE (Armos Knight)
No son muy difíciles. Utiliza las flechas y la espada.



PALACIO DEL DESIERTO (Lanmolas)
Son complicadas. Golpea su cabeza con la espada.



TORRE DE LA MONTAÑA (Moldorm
Muy sencillo. Golpea su cola con la espada. Cuidado con las caídas.



CASTILLO DE HYRULE (Agahnim)
Concéntrate. El secreto está en tu espada.

* MUNDO OSCURO *



PALACIO OSCURO (Helmasaur King)
Paciencia. Desenmascárale y luego lanza flechas a su ojo.



CALABOZO SUMERGIDO (Arrghus
Habilidad. Utiliza el lanzagarfios para poder verle y después golpéale.



PALACIO DE LA CALAVERA (Mothula)
Reflejos. Usa la Varilla de Fuego.



LOS DOMINIOS DE LA GÁRGOLA
(Blind The Thief)
Dificilillo. Golpea su cabeza con la espada.



ISLA DE HIELO (Kholdstare)
Rapidez. Usa inicialmente la Varilla de Fuego y después la espada.



EL LABERINTO MISTERIOSO (Vitreous)
Atención máxima. Las Flechas serán suficientes.



LA ROCA DE LA TORTUGA (Trinexx)
Elimina primero las cabezas laterales y cuando sólo quede Trinexx golpeale con la espada en su anillo central.



LA TORRE DE GANON (Agahnim)
Agahnim no hay más que uno. Recuerda tu enfrentamiento anterior.

CONSEJOS PRÁCTICOS

He aquí unos consejos para que puedas solventar algunos de los problemas que se te presentarán. Solamente una advertencia: en las tierras del Mundo de la Luz y del Mundo Oscuro, nada es lo que en principio parece, pero una vez entres en sus secretos, no podrás librarte de su magia hasta el final de los tiempos.

Una bomba con sorpresa.

Sin el libro, no entrarás.





Utiliza el espejo para llegar a la Torre.

Tirando un objeto, recibirás otro mejor.

Tírale de la lengua para que hable .



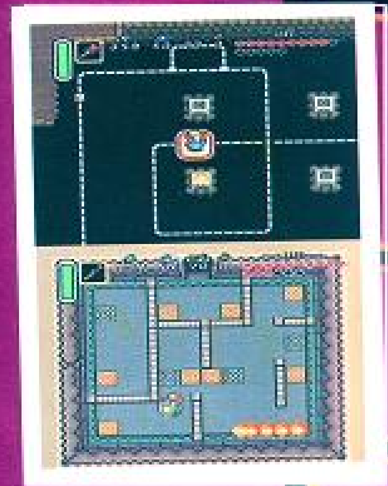
Sin los guantes de Titán, aquí no podrás entrar.

Desde este punto irás a por un "Bombón".



Clava las estacas mirando tu reloj.

La salida, con las cuatro encendidas.



Utiliza con sabiduría los teletransportadores.



LUGARES A VISITAR

Para encontrar pistas, descansar y recuperar energías, nada mejor que visitar las cuevas y tiendas distribuídas por los dos mundos.



EL ENEMIGO FINAL

Recuerda que después de lo mal que lo has pasado, tendrás que recuperar fuerzas para acabar con el culpable de tu aventura, Ganon.



Entra en la guarida de Ganon e intenta esquivar sus ataques y darle algún que otro golpe con tu espada.

Para vencer a Ganon, tendrás que utilizar *fuego*, *acero* y un *objeto muy preciado*.



... Y cuando consigas los siete cristales de los siete magos, el poder de Ganon se disolverá como azúcar en el agua. Será derrotado, y la Luz inundará el Lado Oscuro devolviendo la paz a Hyrule... esta vez para siempre...

STARWING™

"Fuerza Especial de Combate"

El malvado Emperador Andross, científico rebelde desterrado por sus peligrosos experimentos, logró escapar de la prisión del planeta Venom, consiguiendo además conquistarlo. Y lanzó la siguiente amenaza: ¡Me vengaré! ¡Conquistaré la Galaxia!

En Cornería, el General Pepper pensaba cómo impedir que las gentes de paz cayeran bajo el yugo de Andross. Sólo había una solución: ¡Utilizar los ARWING!, unos prototipos en desarrollo, equipados con el espectacular chip "Súper FX".

Sólo quedaba por resolver quiénes iban a ser los valientes pilotos de una nave tan moderna. El General respira profundamente, se lo piensa un segundo, y decide encomendarle la complicada misión al grupo Star Fox, en el que tú, Fox Mcloud, serás el líder.



PERSONAJES

He aquí el grupo más fogoso y arriesgado de la Galaxia. No olvides que tú formas parte de él.



FOX MCCLOUD. El joven líder de Star Fox al frente de su equipo.



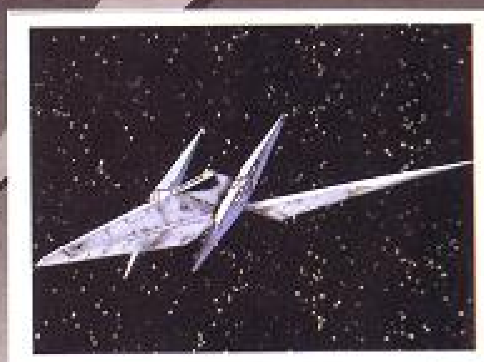
FALCO LOMBARDI. Excelente piloto, miembro de una raza de aviadores.



PEPPY HARE. Sus grandes conocimientos te ayudarán en tu misión.



SLIPPY TOAD. Su buen humor te animará en los momentos difíciles.



ARWING. Nave de combate utilizada por el grupo Star Fox para defender la Galaxia.

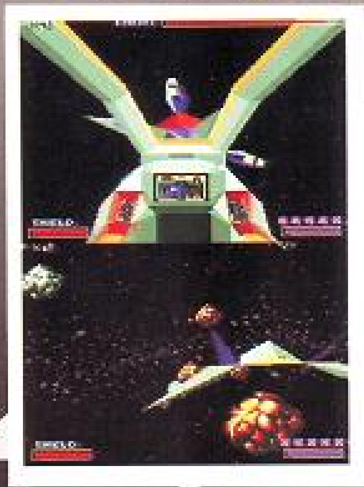
MODO ENTRENAMIENTO

Antes de la batalla, podrás practicar tus habilidades, eligiendo el modo entrenamiento.



UN JUEGO CON VISTAS

En algunas fases del juego, deberás cambiar la vista para esquivar aquellos peligros que te acechan.







ARMAS

El buen uso que hagas de las diferentes armas de las que dispondrá tu nave, será la base del éxito de tu misión.

BONIFICACIONES

Durante los recorridos, hallarás en tu camino diversos objetos que aumentarán tus poderes. Intenta hacerte con ellos sin poner tu nave en grave peligro.





CAMINO A LA VICTORIA

Tu misión es llegar hasta el Planeta Venom y derrotar al autoproclamado Emperador Andross. Dispones de tres diferentes rutas repletas de enemigos.





COMPAÑEROS DE VIAJE

Tendrás que estar muy pendiente de los mensajes que te envíen tus compañeros de viaje.

RUTA 1



RUTA 1

Esta es, en teoría, la ruta más sencilla de finalizar, pero deberás tener una enorme destreza y una gran puntería para acabar con los enemigos antes de llegar a los dominios de Andross.

En el cinturón de asteroides del Nivel 1 se encuentra el Agujero Negro, estate preparado cuando veas cinco asteroides en línea.







RUTA 2

Las complicaciones crecen, el número de enemigos también. Usa todos y cada uno de tus poderes para evitar los daños ocasionados por las distintas naves enemigas.

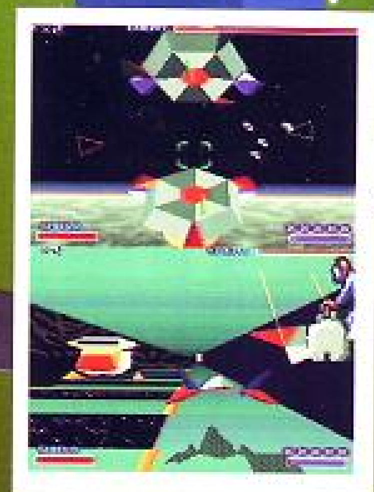


Si pasas a través de las puertas que encontrarás al principio podrás duplicar tu disparo. Si alguna medusa se te pega en el sector Y tendrás que dar un giro completo para quitártela de encima o te dejará sin energía.









RUTA 3

La más complicada de todas. Aquí tendrás que aprovechar cada bonificación que aparezca en pantalla para conseguir recuperar las fuerzas y aumentar la energía de disparo.

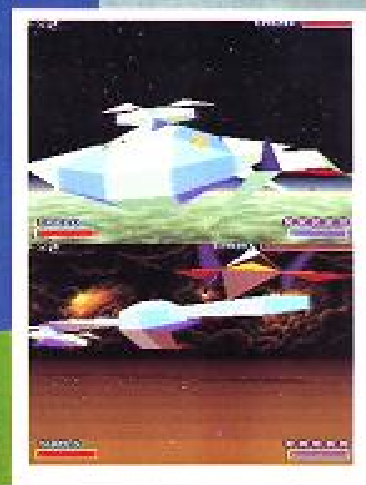


Como en todas las rutas pasar por las puertas del principio te proporcionará muchas ventajas. El segundo asteroide gigante del cinturón de asteroides del Nivel 3 esconde el paso a una nueva dimensión.









LAS TRES CARAS DE ANDROSS

Andross es capaz de duplicar su imagen y volverte un poco loco. Tendrás que tener mucha vista para conseguir "cazarlo".







SUPER METROID™



Traspasa la última dimensión espacial, y viaja hasta el Planeta Zebes, para enfrentarte en combate a un preparado ejército de extrañas y poderosas criaturas que se han empeñado en tomar posesión de los poderes de Metroid.
En los oscuros y tenebrosos laberintos de este lejano lugar encontrarás las armas necesarias para luchar contra todo aquello que se interponga en tu arriesgada cruzada. No te resultará sencillo y tendrás que emplearte a fondo para poder superar, con la inestimable ayuda de Samus, la más dura de las pruebas que nunca pudiste imaginar.

El fracaso de tu misión pondrá en peligro la paz y el bienestar de la unión intergaláctica. ¡Nuestro futuro está en tus manos!



Samus, con su traje de combate, te acompañará durante tu aventura.



El medio de transporte más moderno y la fuente de energía de Samus.

UN POCO DE HISTORIA



El Metroid fue entregado a los científicos para un exhaustivo estudio.



Los Piratas espaciales atacaron la Estación Espacial y se llevaron a la preciada criatura.



LAS PUERTAS

Las puertas se abren haciendo buen uso de tus diferentes armas, aunque a veces dependerá también de los enemigos.



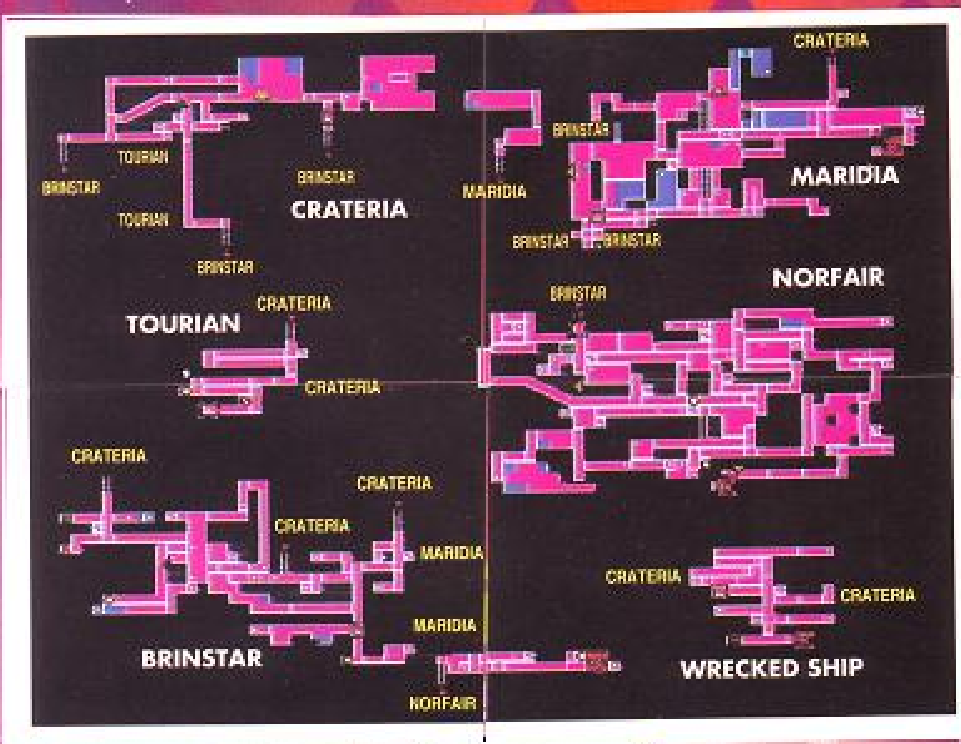
LOS OBJETOS

Los objetos distribuidos a lo largo del juego son el secreto que necesitas localizar para mejorar tus aptitudes y avanzar en la aventura. No dejes ningún rincón sin investigar.



PUNTOS DE ENCUENTRO

En estas estancias, podrás recuperar energía y renovar tu arsenal de armas. Del mismo modo, podrás grabar el juego y comenzar desde ese punto si fuera necesario.



RECORRIENDO EL PLANETA ZEBES

He aquí una pequeña guía "turística" que te será de mucha ayuda para explorar los complejos parajes de este extraño mundo.



CRATERIA

Crateria es el paso obligado hacia la conquista del resto del planeta. No debería ser muy complicado superar a sus vigilantes.



BRINSTAR

En Brinstar las cosas comienzan a ponerse difíciles. Procura viajar lo suficientemente armado si deseas tener éxito en tus labores de "limpieza".

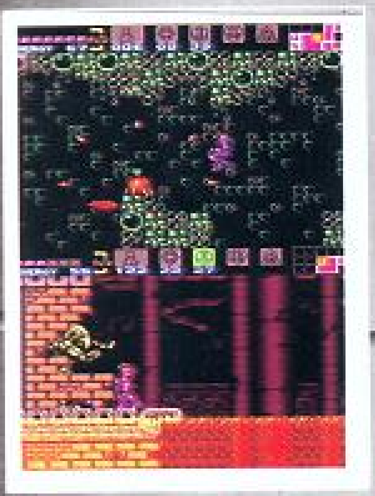




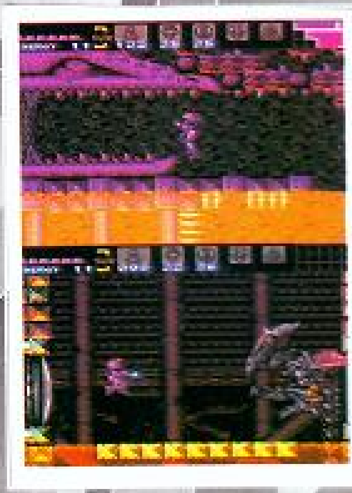


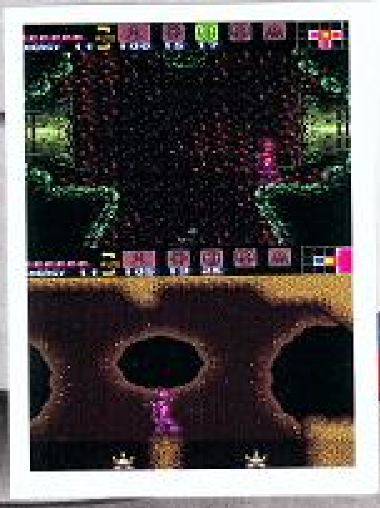
NORFAIR

Norfair es un submundo de laberintos y pasadizos ocultos en el que será muy fácil perderse. Tus armas deberán estar a tope para deshacerte de los problemáticos enemigos de esta parte de Zebes.









MARIDIA

En Maridia, los peligros se multiplican, por lo que deberás dominar con soltura todas las habilidades conseguidas, si quieres superar los numerosos retos a los que te enfrentarás.



WRECKED SHIP

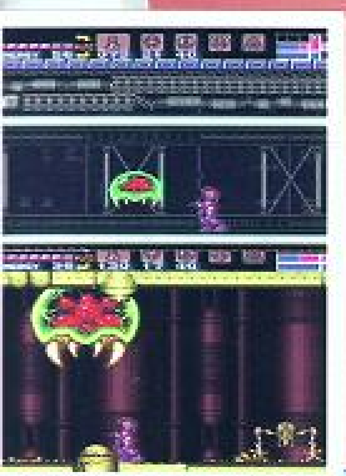
En esta pequeña extensión de terreno, tendrás que andar con cuidado y conseguir los objetivos necesarios con el mínimo consumo de armas o energía.





TOURIAN

En Tourian, llega el enfrentamiento final. Pon a punto todo tu arsenal y disponte a escapar de la rápida destrucción del planeta Zebes. No desconfíes de todos tus enemigos.









Con la ayuda de Samus y sus extraordinarias facultades, estamos seguros de que la destrucción de la raza alienígena de Zebes está asegurada.

STUNT RACE FX™

Si la velocidad, las acrobacias y los circuitos altamente competitivos te atraen tanto como piensas, ¡siéntate y hazte con los mandos de "Stunt Race FX"! El poder del espectacular Chip Súper FX te permitirá ir siempre a más velocidad que tus colegas. ¡Realiza las acrobacias más asombrosas! ¡Enfréntate al reto de sus complicadas subidas, bajadas y un sinfín de obstáculos! ¡Activa el contacto de tu consola y pisa el acelerador! ¡Sentirás el vértigo de las más sorprendentes imágenes en 3D!





Muy rápido y fácil de controlar. El mejor modelo para los conductores avanzados. Su estructura es débil y se daña con facilidad.



Más rápido que el 4WD, tiene una sólida estructura y un mínimo consumo de propulsión. El poco agarre es su defecto.



Es el vehículo ideal para los "novatos
Lento pero seguro. El mejor para lo
circuitos acrobáticos.



Sólo puedes seleccionar el 2WD en el trazado Free Trax. Mantener el equilibrio es la clave en esta original motocicleta.



Es un vehículo especial que podrás utilizar únicamente en los juegos de bonus.

LOS CIRCUITOS

Para demostrar tu verdadera madera de conductor, deberás someterte a las duras pruebas que, en forma de circuitos, te propone "STUNT RACE FX":

CIRCUITOS PARA NOVATOS



EASY RIDE.- El más fácil de todos. Reduce la velocidad en las curvas.



AQUA TUNNEL.- Se corre dentro de túneles. Tendrás que tener cuidado con la pronunciada curva del principio.

SUNSET VALLEY.- Montañas, túneles, subidas y bajadas. Presta atención a cualquier elemento que invada el circuito.



NIGHT OWL.- Cuenta con gran cantidad de pasos a nivel. La curva que hay al final de la cuesta es la más complicada.



CIRCUITOS PARA EXPERTOS

KING'S FOREST.- Las diferentes trayectorias de su gran cantidad de curvas, requerirán toda tu habilidad.



SEA BREEZE.- Cuidado con las dos curvas de medio tubo. Si caes al mar, ¡se acabó!





WHITE LAND.- Te será difícil mantener el control sobre un terreno tan helado. Tu gran aliado será la velocidad.



NIGHT CRUISE.- Sus cerradas curvas te resultarán complicadas. Tómalas con confianza.

CIRCUITOS PARA MAESTROS

LAKE SIDE.- Estarás rodeado de agua por todas partes menos por una: tu coche. Deberás vigilar los ataques de tus competidores.



BIG RAVINE.- Por la extremada dificultad de este trazado, deberás centrarte en superar los obstáculos y olvidarte de los demás coches.





SKY RAMP.- Cuando circules por este elevado circuito, procura no confundirte de camino para evitar una muy dura caída.



HARBOR CITY.- Mantén las distancias y una buena velocidad en este complicado circuito urbano y obtendrás un puesto digno.

CIRCUITOS ACROBÁTICOS



ROCK FIELD.- El mejor circuito para acostumbrarse a las acrobacias. La clave está en el buen control del vehículo en las subidas y bajadas.



UP'N DOWN.- La buena sincronización de los saltos y el uso del propulsor, te ayudarán a acabar esta prueba sin demasiados problemas.

ICE DANCE.- Es un circuito muy resbaladizo y difícil. El secreto está en mantener un buen control de la dirección.



BLUE LAKE.- Tu técnica deberá estar muy depurada a la hora de enfrentarte con este circuito. Controla sobre todo las aceleraciones y los saltos.



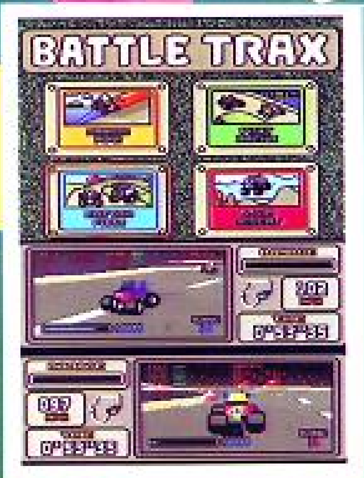


LAS GEMAS. Durante la carrera, podrás recoger tres diferentes tipos de "joyas":
Gema Azul .- Sube el indicador de propulsión a la mitad.
Gema Roja .- Sube el indicador de daños a la mitad.
Gema Verde .- Sube completamente ambos indicadores.



DAÑOS AL COCHE. En carrera, tu coche chocará contra paredes, árboles, vallas u otros coches, provocando que el indicador de daños empiece a llenarse. Cuando lo esté del todo, explotará y perderás un coche.

BATTLE TRAX. En esta opción, se establece un doble reto: contra el reloj y contra un adversario a la vez. La pantalla se dividirá en dos partes para participar en esta complicada prueba.





FREE TRAX. El trazado Free Trax es una lucha contra el cronómetro que te ayudará a conocer las cualidades de todos los vehículos a la vez que los obstáculos de los circuitos. Intenta marcar los mejores tiempos y pulir tus defectos.

UN JUEGO CON VISTAS. Uno de los puntos fuertes del juego, es poder efectuar los recorridos disponiendo de diferentes ángulos de cámara. Existen tres opciones para elegir la que se adapte a nuestros gustos.





CIRCUITO DE BONUS. Al finalizar dos circuitos en cada categoría, participarás en el juego de Bonus. Aquí controlarás un Trailer. Si lo haces bien, puedes ganar un coche extra o tiempo añadido para el siguiente circuito.



Disfruta con esta trepidante carrera contra el reloj y los elementos.

STREET FIGHTER II TURBO

"Forja de Campeones"

Ha llegado la hora de dejar atrás las duras horas de entrenamiento, el sudor de los combates de preparación, los miles de ejercicios y práctica de técnicas que han tenido que aprender para ganarse el derecho de pertenecer a la élite del combate mundial. Es la hora de pelear, el día en que el nuevo campeón renacerá de entre todos ellos... "Street Fighter II Turbo". Toda la fuerza, el poder, la habilidad y la inteligencia se unen en un cartucho que hará las delicias de los más intrépidos afiliados al espectacular mundo de las artes marciales.

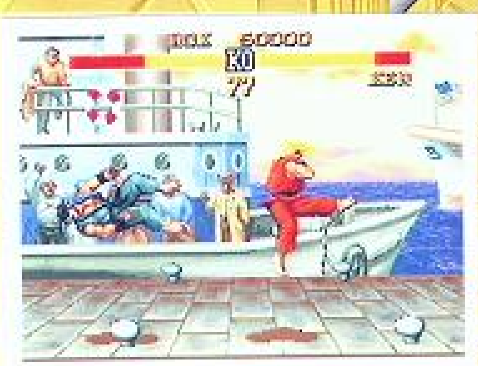




RYU

Ataca y defiende con la temida "Bola de Fuego" por su alto poder destructivo.
DEFECTOS: Es susceptible de sufrir un ataque continuado de su enemigo que le dejará al borde del KO.
TROFEOS: Campeón del anterior "Street Fighter II", 2 veces ganador del trofeo mundial de Shotokan Karate y campeón asiático de esta misma disciplina.





KEN

Se inclina por la "Bola de Fuego" aunque también hace un espectacular uso de la "Patada Huracanada" para acabar con sus enemigos.
DEFECTOS: Siempre ha estado a la sombra de Ryu, por lo que no explota correctamente las altas cualidades de su guardia.
TROFEOS: Ryu no le ha dejado ganar ninguno por ahora.





CHUN LI

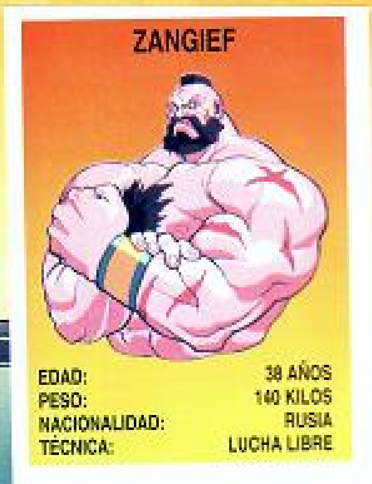
Utiliza tácticas tan espectaculares como la "Patada Relámpago" y la técnica "Bola de Fuego" que es una versión de las utilizadas por Ryu y Ken.
DEFECTOS: Su forma de combate le lleva a estar la mayoría del tiempo en el aire, lugar donde los golpes del contrario le producen más daño.
TROFEOS: Actual campeona mundial de Kung Fu. 3 medallas de Oro Olímpicas en Gimnasia Rítmica.

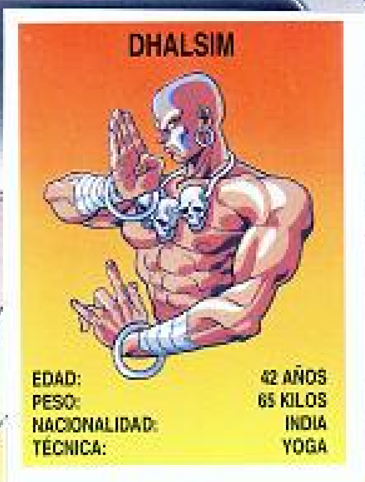




ZANGIEF

Buen conocedor de su técnica, se inclina por ejecutar la sentadilla denominada "Martinete Giratorio" con el que deja a sus contrarios listos para un masaje.
DEFECTOS: Sus amigos le recuerdan siempre su edad y sus enemigos se aprovechan de sus toscos movimientos para golpear y alejarse.
TROFEOS: Campeón del primer trofeo "Rompehuesos de la Estepa". Imbatido durante 8 años.





DHALSIM

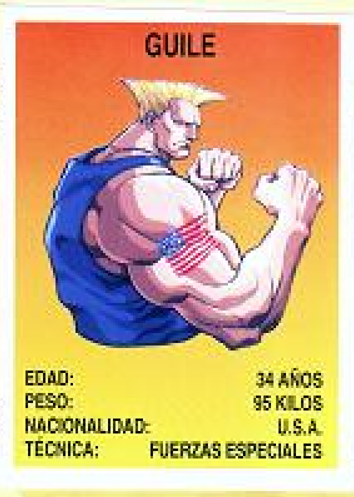
Utiliza todas las técnicas tradicionales del Yoga, aunque prefiere el uso de la "Llama Yoga" y el "Fuego Yoga" para mantener la distancia de sus oponentes.
DEFECTOS: Escuchando su voz con atención, podremos evitar sus golpes preferidos.
TROFEOS: 4 veces campeón del Torneo Nacional Hindú.

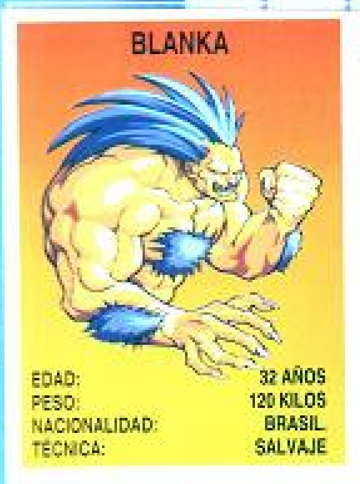




GUILE

En Guile destaca su "Palmada Supersónica", de efecto parecido al de las turbinas de un reactor.
DEFECTOS: Demasiado ególatra, cuando llega con un par de golpes, se pavonea en exceso y pierde su concentración inicial.
TROFEOS: Invicto en todos los Campeonatos Internacionales Militares y Paramilitares.





BLANKA

Emplea una técnica "eléctrica" que descarga hasta 1.000 voltios, mucho más difíciles de encajar que el mejor de sus puñetazos.

DEFECTOS: Los ataques continuos hacen mella en su fuerte anatomía, siempre y cuando no nos quedemos demasiado cerca durante mucho tiempo.

TROFEOS: 5 veces ganador del Torneo Interjungla. Indiscutible campeón en su disciplina, ya que es el único en el mundo que la practica.



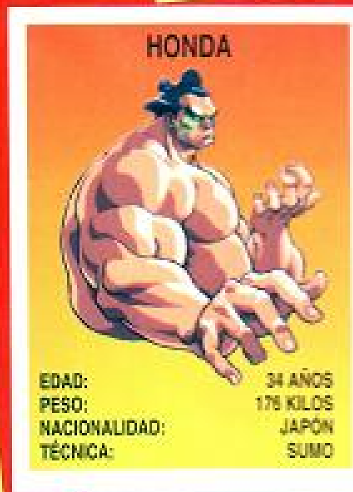


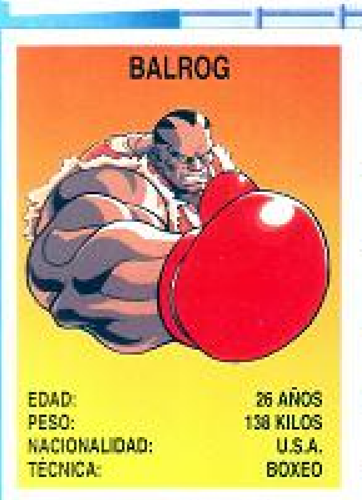
HONDA

Con su conocida "Bofetada Sumo" deja muy maltrechos a sus oponentes.

DEFECTOS: Debido a la poca estabilidad de sus piernas es muy sensible a caer ante cualquier tipo de barrido.

TROFEOS: Indiscutible campeón de Sumo en su país durante varias décadas.





BALROG

Practica hasta la saciedad sus demoledores ganchos y directos, minando la moral de sus contrarios hasta rematarlos con facilidad.

DEFECTOS: Cubre su rostro y órganos vitales de cualquier golpe. Siempre se cubre bien, por lo que habrá que atacarle con frecuencia a las espinillas.

TROFEOS: Campeón de los Pesos Pesados en todas sus Organizaciones y Federaciones.



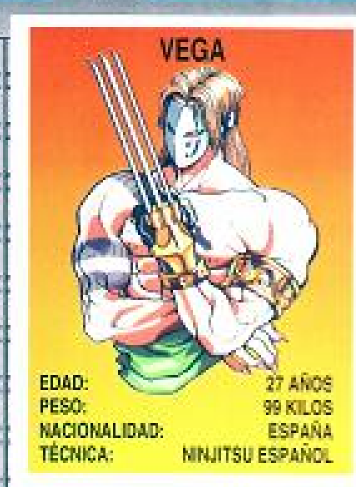


VEGA

Vega, noble, torero y luchador incansable, hace uso de una garra adaptada a su mano con la que efectúa golpes tan precisos y dolorosos como el "Salto de Garra".

DEFECTOS: No perderle de vista en ningún momento y la colocación de algún barrido será táctica primordial a seguir con este fino contrincante.

TROFEOS: Ganador del Gran Prix de Ninjitsu de Granada en tres ocasiones.



SAGAT



EDAD:	39 AÑOS
PESO:	160 KILOS
NACIONALIDAD:	TAILANDIA
TÉCNICA:	MUAY TAI

SAGAT

Los golpes de Sagat se basan en la técnica de caza tradicional del tigre, destacando los poderosos "Golpe del Tigre" y "Disparo del Tigre".

DEFECTOS: Atacándole a distancia, de forma clara y efectiva, su moral se irá diluyendo rápidamente.

TROFEOS: Ha ganado todos los torneos celebrados en sus país en cualquier disciplina.





M. BISON

Bison combina sus propios métodos de lucha con amplios conocimientos de magia. Su golpe "Psico-Triturador" le convierte en una antorcha de fuego muy difícil de esquivar .

DEFECTOS: Una buena defensa a sus ataques, cubrirse muy bien y no fallar ninguno de nuestros golpes, será fundamental.

TROFEOS: No le hacen falta, ya que guarda un trozo de cada uno de sus enemigos como recuerdo.

M. BISON



EDAD:	NO SE CONOCE
PESO:	130 KILOS
NACIONALIDAD:	NO SE SABE
TÉCNICA:	DESCONOCIDA

FASES DE BONUS: Como entretenimiento entre combate y combate, para que depures tu técnica y ensayes buenos golpes, existen tres fases de bonus que aumentarán tu prestigio y mejorarán tu nivel de puntuación. ¡Aprovéchalas!







GALERÍA DE LOS TERRIBLES







SUPER MARIO KART™



"Con coches y a lo loco"

Todos los personajes de Nintendo se reunieron una apacible tarde. Al cabo de un rato decidieron tomarse un pequeño respiro. Mientras pensaban qué hacer, a Mario se le ocurrió una idea genial y les dijo: "Vamos a echar unas carreritas y que gane el mejor". Encantados con la propuesta, tomaron posiciones y se prepararon para la nueva aventura. Sólo se les había olvidado un pequeño detalle... las reglas.



MARIO.- Desde que se sacó el carnet ha sido siempre prudente y cuidadoso, no es muy agresivo con los demás si no le "calientan".



LUIGI.- Sus habilidades son muy parecidas a las de su hermano.



PRINCESA.- Le ha correspondido un kart c mucha aceleración. Por si fuera poco, lo h cargado de champiñones venenosos que d jará caer sobre sus perseguidores.



YOSHI.- ¿A quién se le ocurre poner a un pequeño dinosaurio al volante de un coche? Lo ha llenado de huevos y, lo que es peor, se le caen y lía cada una...



BOWSER.- Su coche está equipado con bolas de fuego que si te alcanzan... mejor no llegues a saberlo.



DONKEY KONG JR.- Aplasta a todo el que se le acerca y, además, come plátanos mientras conduce.



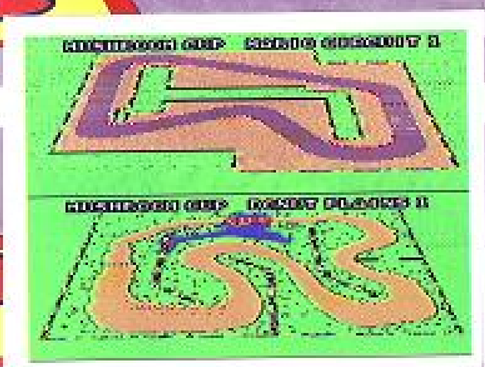
TOAD.- Su único hándicap son los adelantamientos a los "mayores", aunque sabe defenderse como nadie lanzando champiñones.



KOOPA TROOPA.- ¿Quién dijo que las tortugas eran lentas?

TROFEOS.- Para animar la carrera y motivar a los numerosos participantes, a Mario se le ocurrió otra gran idea: crear varios trofeos, una simple forma de estimular las ansias de victoria de cada piloto. Sacó el lápiz de su caja de herramientas y se puso a diseñar divertidos circuitos.

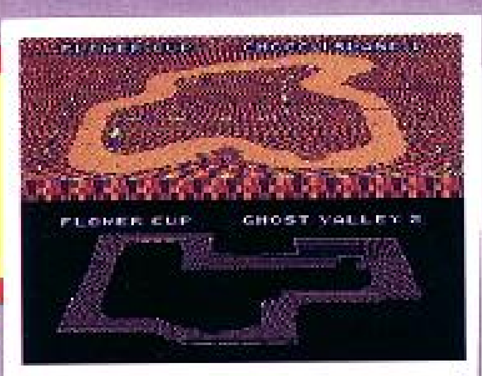
TROFEO MUSHROOM.- Es el galardón más fácil de obtener. Todo lo que debes hacer es evitar los continuos ataques de los corredores.

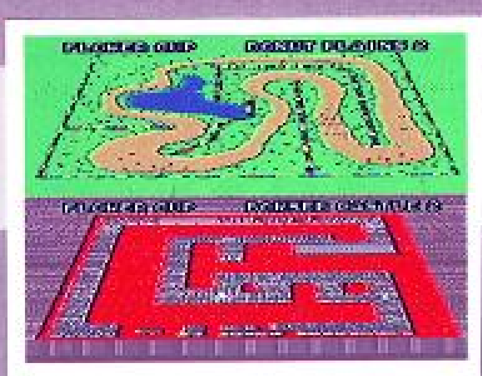






TROFEO FLOWER.- Algo más complicado que el trofeo Mushroom, incluye la Isla de Chocolate, un circuito desconocido para los corredores. Ambos trofeos mantienen un esquema parecido, aunque las dificultades en los adelantamientos hacen que este último sea más difícil.

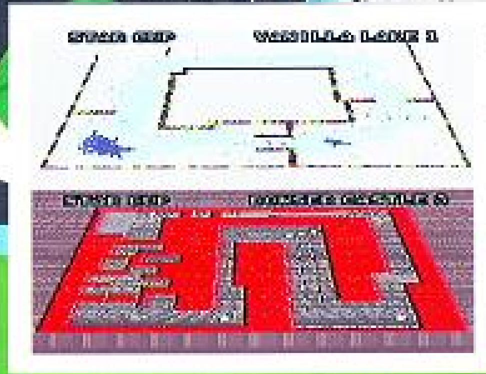






TROFEO STAR.- El mejor si eres suficientemente hábil y te gustan las emociones fuertes y los parajes naturales. Tu reputación está en juego en este circuito. ¡Te lo aseguro!









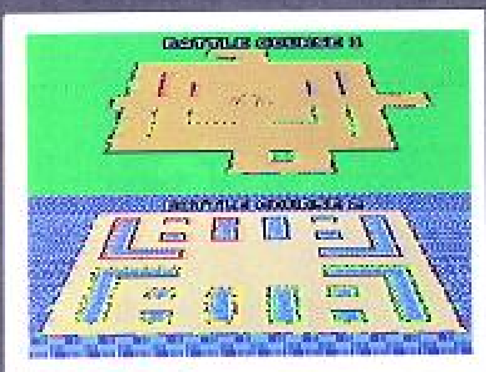
COPA ESPECIAL.- Si logras ser el mejor en los tres trofeos de la cilindrada de 100 cc., podrás competir en la secreta Copa de las Copas. ¡Y no será fácil!

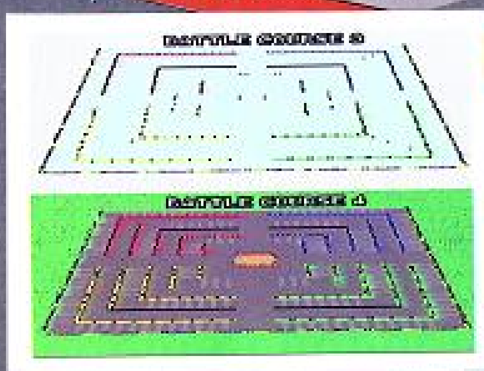


FANTASMA.- Tú y tu coche seréis invisibles.
CONCHA VERDE.- Se lanza contra los demás participantes. Ten cuidado porque rebota.
MONEDA.- Añade dos monedas más a tu bolsillo.
CONCHA ROJA.- Más certera que la concha verde.
RELÁMPAGO.- Empequeñeces a todos tus contrarios.
PIEL DE PLÁTANO.- Si la pisas, ¡adiós!
ESTRELLA.- Mayor velocidad e invulnerabilidad.
PLUMA.- Te permite evitar los obstáculos con mayor facilidad.
CHAMPIÑÓN.- Súper velocidad durante un corto tiempo.

RECORRIDO DE BATALLA

Mario creó un modo batalla en el que todos pudieran "limar" sus diferencias. En la modalidad uno contra uno, los dos corredores dirimirán sus problemas sin incluir al resto.









CONSEJOS

Sigue estos consejos si quieres convertirte en el "Number One" de esta loca carrera:

- Recoge tantas monedas como puedas.
- Reduce la velocidad en las curvas más peligrosas.
- Mantente atento a los objetos que te serán lanzados por los coches que te preceden.
- Elige el coche que más se adecúe a tu manera de actuar en carrera.
- Evita pisar las manchas de aceite y los charcos de barro.
- Las aguas de color azul oscuro son muy profundas. Evítalas o deberás llamar a Lakitu.
- Si un topo salta dentro de tu coche, oblígale a salir pulsando los botones L y R.



¡LAS COLECCIONES DE CROMOS PANINI SIEMPRE SE TERMINAN!

¿Todavía te faltan cromos para terminar el álbum?

Pídenos los últimos cromos que necesitas y te los enviaremos.

Ten un poco de paciencia, porque desde que envíes la carta hasta que recibas los cromos pasarán cuatro o cinco semanas. No envíes la carta certificada que tarda mucho más y te costará más dinero.

Para terminar este álbum puedes pedirnos 25 cromos como máximo.

Escribe en el cupón que te adjuntamos en la cartulina, con letra muy clara y en mayúsculas indicando:

1 El nombre de la colección.
2 Tu nombre y apellidos completos.
3 Tu dirección correcta (no olvides el número del Código Postal).
4 El número de cada cromo ordenado de menor a mayor.
5 Tu número de socio del CLUB PANINI (si lo eres) y tu edad.
6 No olvides que si no eres socio, puedes conseguir los cromos a 5 ptas. cada uno, si me envías 25 SOBRES VACIOS.

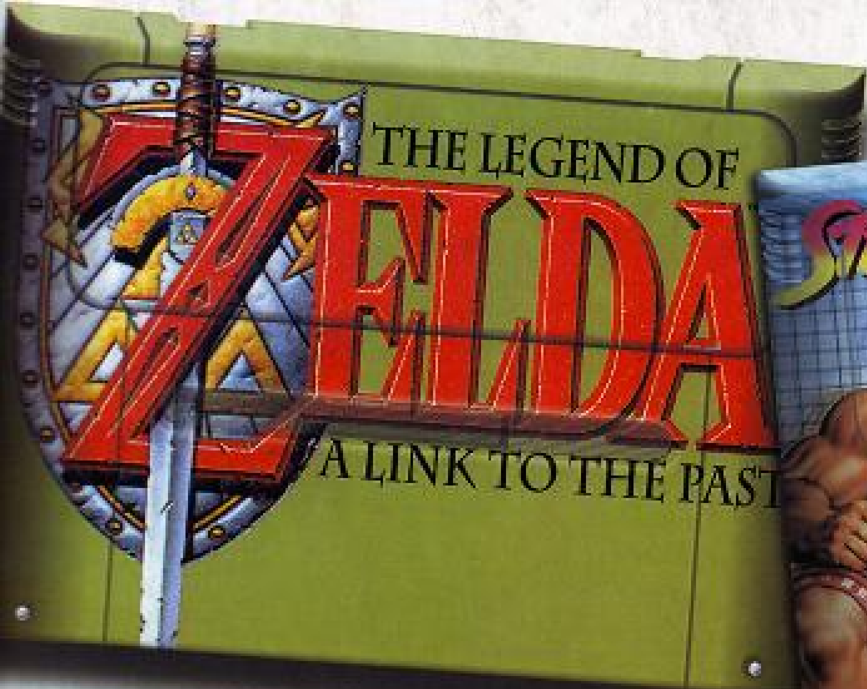
Cada cromo que me pidas vale 10 ptas. (si eres socio o me envías los **25 SOBRES VACIOS**, sólo te costará **5 ptas**. cada cromo), además, siempre debes adjuntar **60 ptas. para gastos de envío**.

El pago lo puedes hacer de dos formas:
A Con Sellos de correos que **no estén usados**, ni hayan sido pegados.
B Con Cheque nominativo a favor de PANINI ESPAÑA, S.A.

Escribe a: **PANINI ESPAÑA, S. A.**
Passeig de Catalunya, 31
17257 Torroella de Montgrí (Girona)

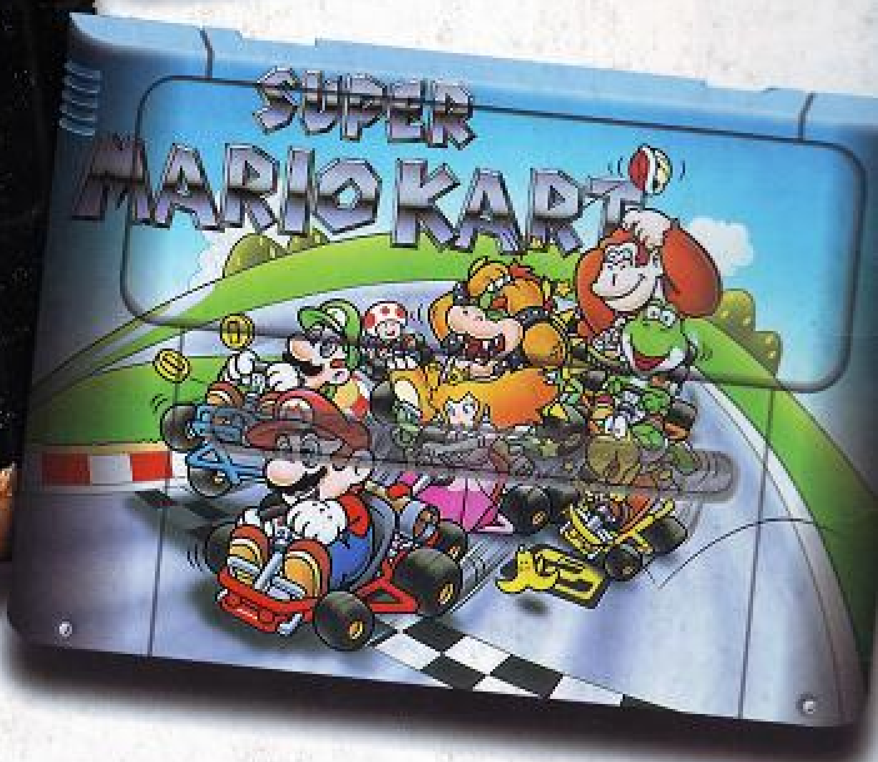
¡QUE GUAI! COLOREAME COMO MAS TE GUSTE.











ESPAÑA
DISTRIBUCIÓN PARA ESPAÑA
PANINI ESPAÑA S.A.
Passeig de Catalunya, 31 - 17257 TORROELLA DE MONTGRI (Gerona)
Teléfono (972) 757411 - Télex 57260 - Fax (972) 757711

125 Ptas.